

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK TEMA 2 SUB TEMA 2 KELAS IV
SDN 4 PANARUNG PALANGKA RAYA**



Oleh:

Muhammad Rasyid Mukbitin
Nim: 150 117 0025

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
TAHUN 2019/1441 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rasyid Mukbitin

NIM : 1501170025

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "Penerapan Metode *Role Paying* Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya", adalah benar karya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 1 Oktober 2019
Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Rasyid Mukbitin
NIM. 1501170025

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Metode *Role Paying* dalam Memerankan Tokoh
Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4
Pasarung Palangka Raya

Nama : Muhammad Rasyid Mukbitin

NIM : 1501170025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Pembimbing I,

H. Fimeir Liadi, M.Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Palangka Raya, 1 Oktober 2019

Pembimbing II

Asmawati, M.Pd
NIP. 19750818 200003 2 003

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Nurul Wahdah, M. Pd,
NIP. 19800307200604 2 004

Ketua Jurusan

Sri Hidayati, M.A.,
NIP. 19720929199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diturunkan Skripsi

Palangka Raya, 1 Oktober 2019

Saudara M. Rasyid Mukbitin

Kepada,
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya,
maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama: **Muhammad Rasyid Mukbitin**

NIM : **1501170025**


Judul : **Penerapan Metode Role Playing Dalam Memerankan Tokoh
Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4
Panarung Palangka Raya**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut
Agama Islam Negeri Palangka Raya.


Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I,


H. Fimeir Liadi, M.Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Pembimbing II,


Asmawati, M.Pd
NIP. 19750818 200003 2 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik
Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka
Raya

Nama : Muhammad Rasyid Mukbitin

NIM : 1501170025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru MI

Telah ditujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada :

Hari : Senin

Tanggal : 21 Oktober 2019/22 Safar 1441 H

TIM PENGUJI :

1. Sri Hidayati, M.A
(Ketua Sidang/Penguji)

(.....) 75

2. Jasiah, M.Pd
(Penguji Utama)

.....

3. H.Fimeir Liadi, M.Pd
(Penguji)

(.....)

4. Asmawati, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)

(15)

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



**Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Memerankan
Tokoh Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV
SDN 4 Panarung Palangka Raya**

ABSTRAK

Seorang guru hendaknya menggunakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, terlebih sudah menggunakan kurikulum K13. Di SDN 4 Panarung sudah menggunakan kurikulum K13 dan sudah memasuki pembelajaran tematik dan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hanya saja dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran kecuali disesi tanya jawab. Siswa pun menjadi bosan, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asik bermain sendiri saat pembelajaran.

Beranjak dari latar belakang tersebut penulis mengadakan penelitian dengan rumusan masalah yaitu (1) bagaimana penerapan metode *Role Playing* dalam memerankan tokoh drama siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya? (2) Apa faktor yang mempengaruhi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya? adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik. (2) untuk mendeskripsikan apa saja faktor yang mempengaruhi penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang digali melalui data-data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa, Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode *Role Playing* dalam memerankan tokoh drama pada pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam menilai kompetensi yang dimiliki siswa serta membuat siswa lebih aktif dan senang saat mengikuti pembelajaran. (2) Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik ini juga memiliki faktor yang mempengaruhi proses pembelajarannya, meliputi : Guru, terkadang guru melakukan hal yang tidak tertulis di RPP dan guru tidak melakukan yang sudah di tulis di RPP untuk meminimalisir hal ini guru selalu membawa RPP. Siswa, masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca dan masih belum lancar menulis, dan Prasarana yang dimiliki sekolah kurang memadai untuk menerapkan metode *Role Playing* ini.

Kata kunci: Pembelajaran Tematik, Penerapan Metode *Role Playing*

**The Application of Role Playing Method in Acting
Student Drama Figures in Thematic Learning Class IV
SDN 4 Panarung Palangka Raya**

ABSTRAK

A teacher should use a learning method that involves students directly, especially if they have entered the K13 curriculum. At SDN 4 Panarung already using K13 curriculum and has entered into thematic learning and requires students to be more active in the learning process. It's just that in learning the teacher only uses the lecture and question and answer method, so students are not too active in learning activities except the question and answer session. Students become bored, many students do not pay attention to the teacher's explanation, cool playing alone when learning.

Moving from this background the authors conducted research with the formulation of the problem, namely (1) how the application of the Role Playing method in playing the role of student drama in the thematic learning of class IV SDN 4 Panarung Palangka Raya. (2) What factors influence the Role Playing method in the thematic learning of class IV SDN 4 Panarung Palangka Raya, while the purpose of this study is (1) to describe the application of Role Playing method in thematic learning. (2) to describe what factors influence the application of the Role Playing method in thematic learning. This research uses descriptive qualitative method which was dug through observation data, interviews and documentation.

The results of research: (1) The application of the Role Playing method in playing drama characters in thematic learning can help teachers assess the competencies of students and make students more active and happy when participating in learning. (2) The application of the role playing method in thematic learning also has factors that influence the learning process, including: Teachers, sometimes teachers do things that are not written in the lesson plans and teachers do not do what they have written in lesson plans to minimize this. Teachers always carry lesson plans . Students, there are still some students who are not fluent in reading of course and are still not fluent in writing, and the infrastructure owned by the school is inadequate to implement this role playing method.

Keywords: Thematic Learning, Application of Role Playing Method

KATA PENGANTAR

Dengan Menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul: ” **Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka- Raya**” yang merupakan syarat akhir untuk menyelesaikan program studi S1 di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat muslim yang berada diseluruh penjuru dunia. Semoga Allah selalu memberkahi para pengikut setia Rasulullah SAW yang berjuang menegakkan agama Allah.

Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan arahan dan bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk menimba ilmu dan menyelesaikan penelitian ini.

2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah membantu dalam proses
persetujuan penelitian skripsi.



3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah membantu dalam pengesahkan skripsi.
4. Sri Hidayati, MA Ketua Jurusan FTIK IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan munaqasah skripsi ini.
5. Bapak H. Fimeir Liadi, M.Pd dan Ibu Asmawati, M.Pd pembimbing I dan II; yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Asmawati, M.Pd pembimbing akademik yang telah berkenan dalam memberikan masukan perbaikan dalam pembuatan judul skripsi.
7. Bapak Ibu dosen IAIN Palangka Raya yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
8. Sekolah SDN 4 Panarung yang bersedia jadi tempat penelitian penulis serta rekan-rekan atau semua pihak yang telah banyak membantu dan mau bekerja sama dengan penulis pada saat penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan PGMI IAIN Palangka Raya terkhusus Angkatan 2015 yang telah banyak membantu penulis memberikan saran dorongan motivasi dan beserta filenya sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.

Palangka Raya, 1 Oktober 2019


Muhammad Rizki Mukbitin
1501170025

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, yaitu Ayah saya Muhammad Qristanto, dan Ayah tiri yaitu Ahmad Dhani Jamal, ibu kandung saya yaitu Nurul Hikmah dan ibu tiri Nur Hasanah telah memberikan kasih sayang, perhatian, do'a dan kepercayaan segalanya yang tidak akan pernah dapat diukur di dunia ini. Semoga Allah Swt. selalu melindungi mereka menyayangi mereka melindungi mereka sebagaimana mereka menyayangi saya.
2. Untuk Alm kakek Sundar Yatmo dan nenek saya Sri Rahayu yang telah menjadi saya mulai dari umur 3 hari hingga saat ini, tiada kata yang bisa diucapkan selain kata terimakasih, atas ketabahan dan ketulusannya merawat saya selama ini, semoga Allah Swt. Memberikan umur panjang, diberikan kesehatan dan kelancaran disegala urusan di dunia maupun diakhirat.
3. Adik-Adik saya, yaitu Muhammad Hidayatullah, dan adik tiri saya Ali Ayyubi yang sudah membuat hati ini tergerak untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Keluarga besar termasuk, kakek, nenek, paman, bibi, sepupu yang selalu mengajarkan hidup yang baik dan bermanfaat bagi orang lain.
5. Sahabat dan teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) khususnya Khairan, Muhammad Rasyid Mukbitin,

Taufik Al Fajar yang selalu sama-sama membantu dan berjuang dalam mencapai cita-cita.

MOTTO

تُكَذِّبَانِ رَبُّكُمَا ۖ ءَآلَا فَبِأَيِّ

Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?

(Q.S Ar-Rahman 55:51)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya.....	5
C. Fokus Penelitian	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Definisi Oprasional	10
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TELAAH TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	13
B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Instrumen Penelitian.....	32
D. Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Pengabsahan Data	36
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV PEMAPARAN DATA	
A. Temuan Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PEMBAHASAN	
A. Penerapan metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran tematik	61
B. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran tematik	69
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	70

B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Instrument Wawancara	33
Table 3.2 Instrument Observasi	33
Tabel 4.1 Tabel Ruang Kelas SDN 4 Panarung	44
Tabel 4.2 Tabel Prasarana SDN 4 Panarung	46
Table 4.3 Tabel Aktivitas mengamati	50



BAB I

PENDAHULUAAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dan terjadi perubahan dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham, dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik bisa terjadi secara formal maupun nonformal. Proses interaksi yang nonformal bisa terjadi di rumah, masyarakat, dan lainnya. Sedangkan, untuk bentuk formal terjadi dalam sekolah, bimbingan belajar, dan sebagainya.

Pasal 31 Ayat (1) Amandemen UUD 1945 menyatakan bahwa “Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan” dan Ayat (2) menyatakan “Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. “ Hal tersebut juga dikukuhkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 6 Ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap warga Negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.” Disimpulkan bahwa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan dasar pada lembaga pendidikan formal di sini adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, yang terdiri atas pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Thoha/20:114.,sebagai berikut :

رَبِّ وَقُلْ ۖ وَحْيُهُ إِلَيْكَ يُقْضَىٰ أَنْ قَبْلَ مِنْ بِالْقُرْآنِ تَعْجَلْ وَلَا الْحَقُّ الْمَلِكُ اللَّهُ فَتَعْلَىٰ
عِلْمًا زِدْنِي

Artinya : Maka Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.”(Q.s.Thoha 20:114)

Berdasarkan ayat diatas menjelaskan bahwa manusia di ciptakan Allah S.W.T dengan sedikit ilmu pengetahuan, karena manusia diberi sedikit ilmu pengetahuan maka kita sebagai umatnya diwajibkan untuk menuntut ilmu sebanyak-banyaknya, dalam menuntut ilmu memerlukan dua hal yaitu, yang pertama ikhtiar yaitu berusaha, jika kita menginginkan ilmu maka kita harus berusaha untuk mendapatkan ilmu tersebut (bersungguh-sungguh) dan yang kedua adalah berdo'a kepada Allah agar diberi pemahan tentang ilmu yang kita pelajari. Adapun hadist yang menjelaskan tentang penting nya ilmu pengetahuan dan Pendidikan, yaitu :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya : “Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di akhirat maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki keduanya maka dengan ilmu” (HR. Bukhori dan Muslim).

Berdasarkan arti dari hadist di atas maka dapat disimpulkan ilmu adalah segala-galanya bagi umat manusia, jika kita menginginkan kebaikan di dunia maka kita harus memiliki ilmu, dan jika kita meinginginkan kebaikan di akhirat kita juga harus memiliki ilmu.

Menurut Poerwadarminta (1983) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Proses pembelajaran di SD atau MI memerlukan seorang guru yang profesional, Guru profesional adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam melaksanakan tugas mengajar. Secara umum guru dapat diartikan sebagai orang yang memiliki tanggungjawab mendidik. Secara khusus, guru dapat diartikan sebagai orang yang bertanggungjawab terhadap perkembangan murid dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensinya, baik potensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. banyak tokoh pendidikan yang mendefinisikan guru profesional. Seperti halnya Moh. Uzer Usman yang memberikan pengertian guru profesional sebagai seseorang yang mempunyai kemampuan dan keahlian bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan dan memikul tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru dengan maksimal.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian guru profesional adalah seseorang yang memiliki keahlian atau kemampuan dalam mengajar peserta didik, baik dari segi intelektual, spiritual, maupun emosional, dan seorang guru professional bisa menggunakan beberapa metode dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas agar lebih menyenangkan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 9 November 2018 pembelajaran tematik di kelas IV sekolah SDN 4 Panarung masih menggunakan metode yang belum melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Proses belajar cenderung satu arah di mana guru akan menjelaskan materi yang ada di dalam buku secara penuh dengan menggunakan metode ceramah dan siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Ada kemungkinan jika guru tetap mengajar seperti itu maka pembelajaran tematik di kelas IV tersebut tidak efektif, karena siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Mereka bisa saja mengacuhkan materi yang disampaikan oleh guru karena guru hanya sekedar membaca keseluruhan materi kepada siswa tanpa adanya campur tangan siswa kecuali saat pemberian tugas dari guru tersebut. Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung, dan memberikan pengalaman kepada siswa tersebut, agar pembelajaran tematik di sekolah SDN 4 Panarung kelas IV mencakup ke tiga karakteristik dari pembelajaran tematik maka guru hendaknya menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Banyak metode pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mengaktifkan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah metode *Role playing*. *Role playing* adalah metode pembelajaran yang memberikan keleluasaan siswa memainkan secara langsung apa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa akan memainkan perannya

sendiri-sendiri, dan mereka diharapkan mampu untuk menemukan pengetahuan berdasarkan kemampuan mereka. Ada beberapa hal yang mendasari metode *Role playing* diantaranya: pertama, menciptakan suatu permasalahan kehidupan, agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa; kedua, dengan bermain peran akan mendorong siswa untuk mengapresiasi perasaannya; ketiga, bahwa proses psikologis akan melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan. Mengacu ketiga hal ini, berarti metode *Role playing* dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan yang terjadi di sekolah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul " Penerapan Metode Role Playing dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Tema 5 SDN 4 Panarung Palangka Raya."

B. Hasil Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini juga mengambil rujukan dari hasil penelitian sebelumnya memuat hasil yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Walaupun demikian, setiap penelitian dengan objek dan subjek jenis penelitiannya sama, belum tentu menghasilkan tujuan yang sama.

1. Uswatun Hasanah. 2010. Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, II dan III, motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur

Magelang mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari rata-rata skor motivasi sebelum menggunakan metode role playing sebesar 75,03 menjadi 98,97 pada rata-rata setelah penggunaan metode role playing. Ini berarti penggunaan metode role playing, efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang.

2. Tien Kartini. Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas v SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Dedi Rizkia Saputra. 2015. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten

pada materi Kegiatan Perekonomian Rakyat. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal, akhir siklus I dan akhir siklus II. Hasil penilaian pelajaran IPS ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa pada kondisi awal adalah 59,64 , nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 67,86 atau mengalami kenaikan sebesar 6,22 terhadap rerata hasil tes pratindakandan, nilai rata-rata siswa pada siklus II 75,00, atau mengalami kenaikan sebesar 7,14 terhadap rerata nilai tes siklus I. Persentase siswa yang mencapai KKM pada kondisi awal adalah 57,14% pada siklus I sebesar 71,43% atau mengalami kenaikan sebesar 14,29% terhadap presentase pencapaian KKM pada kondisi awal, dan siklus II sebesar 92,9% atau mengalami kenaikan sebesar 21,47% terhadap presentase pencapaian KKM pada siklus I.

4. Elis Dwi Purbiyanti. 2017. Keefektivan Penerapan Model *Role Playing* dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. Prodi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. hasil tes hasil belajar menunjukkan rata-rata ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sebesar 96,67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* lebih efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa SD dibandingkan model Paired Storytelling.

Tabel.1

no	Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Uswatun Hasanah, Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang.	Skripsi ini sama-sama meneliti tentang <i>Role Playing</i> .	Uswatun Hasanah memfokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.
2	Tien Kartini, Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas v SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.	Skripsi ini sama-sama meneliti tentang <i>Role Playing</i> .	Tien Kartini memfokuskan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial.
3	Dedi Rizkia Saputra, Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten	Skripsi ini sama-sama meneliti tentang Penerapan <i>Role Playing</i> .	Dedi Rizkia Saputra memfokuskan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan metode <i>Role Playing</i> .
4	Elis Dwi Purbiyanti, Keefektivan Penerapan Model <i>Role Playing</i> dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS	Skripsi ini sama-sama meneliti tentang penerapan <i>Role Playing</i> .	Elis Dwi Purbiyanti memfokuskan pada keefektivan penerapan metode <i>Role Playing</i> dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS

Sedangkan perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu yang diatas yaitu, peneliti disini tertarik untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi metode *Role playing* dalam pembelajaran tematik dan proses pembelajaran tematik menggunakan metode *Role playing* oleh guru kelas IV SDN 4 Panarung Palangkaraya.

C. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian kualitatif ini pada pembelajaran Sub Tema-2 Pemanfaatan Energi dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran). Penelitian kualitatif perlu pengamatan terbuka dalam menghadapi penelitian yang ingin diteliti. Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ingin diteliti dan terlalu luasnya pembahasan serta mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada :

1. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Tema 2 Subtema 2 menggunakan metode *Role Playing*.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 4 Panarung Palangkaraya

D. Rumusan Masalah

Beberapa dari paparan di atas, adapun rumusan masalah yang akan penulisan kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 PANARUNG Palangka Raya.

2. Apa faktor yang mempengaruhi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 PANARUNG Palangka Raya.

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub-Tema 2 Kelas IV SDN 4 PANARUNG Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 PANARUNG Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk membuat jam pelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga membuat siswa bosan.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui metode *Role Playing*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan koleksi bacaan yang bermanfaat bagi perpustakaan IAIN Palangka Raya.

G. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah dalam proposal ini, untuk memudahkan pembaca memahaminya penulis akan memberikan pengertian operasionalnya diantaranya sebagai berikut :

Pembelajaran Tematik adalah suatu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif, dan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga disini guru harus menyediakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, pembelajaran tematik menggunakan prinsip belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan

Role Play adalah metode pembelajaran yang memberikan keleluasaan siswa memainkan secara langsung apa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

H. Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan skripsi ini sistematika penulisan disusun dalam beberapa bab yang saling berkaitan agar dapat memudahkan pembaca dalam memahami proposal skripsi ini, isi pembahasannya terfokus pada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan berisi latar belakang masalah membahas tentang hal-hal yang menjadi alasan atau permasalahan sehingga peneliti meneliti hal tersebut, hasil penelitian yang relevan dimaksudkan untuk membedakan hasil penelitian peneliti dengan penelitian orang lain, fokus peneliti berisi hal yang ingin diteliti agar permasalahan tidak melebar

luas maka harus di fokuskan, rumusal masalah berisi permasalahan yang ingin diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi tentang teori-teori yang berkenaan dengan judul dan kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian, berisi konsep-konsep dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian

BAB III adalah metode penelitian, berisi metode dan alasan menggunakan metode, waktu dan tempat penelitian, sumber data penelitian, instrument penelitian, tehnik pengumpulan data, Teknik pengabsahan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV adalah temuan penelitian yang dilakukan di SDN 4 Panarung Palangka Raya yang dihasilkan dari obervasi, wawancara, dan dokumentasi, beserta pembahasan dari hasil observasi, hasil wawancara beserta teori yang mendukung hasil penelitian.

BAB V adalah pembahasan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang di analisis dengan teori yang telah digunakan untuk mencari hasil dari penelitian yang dilakukan

BAB VI adalah kesimpulan dan jawaban terhadap rumusan masalah dan saran.

BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil (Badudu & Zain, 1996:1487). Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang (Ali, 1995:1044). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

- a) Adanya program yang dilaksanakan
- b) Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut
- c) Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut (Wahab, 1990:45).

2. Belajar dan Pembelajaran

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sehingga pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,1991:2). Perubahan tingkah laku yang dimaksud dalam pengertian tersebut adalah :

- a) Perubahan terjadi secara sadar
- b) Perubahan dalam belajar bersifat positif kontinu dan fungsional
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat semestara
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaannya. Sebagaimana beberapa pendapat berikut ini :

- a) Belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikannya kepada orang lain (pidarta,2000:197)
- b) Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap (Gredler,1994:1). Dengan demikian belajar menuntut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Mayer,1982:1040 dalam Seels&Richey,2000:13).

c) Belajar merupakan suatu proses pribadi yang tidak harus dan atau merupakan akibat kegiatan mengajar. Guru melakukan kegiatan mengajar tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajar. Namun, dalam kegiatan belajar peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan, atau pengembang paket belajar dan sebagainya (Miarso,2004:553-554).

Jika disimpulkan dari sejumlah pandangan definisi tentang belajar, kita menemukan beberapa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut; *pertama*, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. *Kedua*, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. *Ketiga*, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku (Aunarrahan,2009:36-37)

Pembelajaran *instruction* adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam hal ini pembelajaran diartikan juga sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman,dk, 1986:7).

Berikut ini beberapa pendapat tentang pengertian pembelajar :

a) Pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan denga sengaja agat seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu (Miarso,2004:528). Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah

segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri, peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada peserta didiknya (Wasirta,2008:85)

- b) Dalam UUD No. 2 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas,2003:7)

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran di atas dapat digaris bawahi; secara implisit di dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih,menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran (Sutikno,2007:50). Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat Lindgren (1976, bahwa pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu : peserta didik, proses belajar, dan situasi belajar.

3. Metode

Dari segi bahasa metode berasal dari dua kata yaitu “metha” yang berarti melalui atau melewati dan “hodas” metha berarti melalui dan hodas berarti jalan atau cara. Dengan demikian metode dapat berarti suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.(Ahmad Falah, 2009:10.) Dalam bahasa arab metode dikenal dengan istilah at thoriq (jalan

atau cara).(Abdul Majid:21) Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.(Hamruni, 2012:12)

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Fathurrahman pupuh, seperti yang dikutip Muhammad Rohman dan Sofan Amri, menjelaskan bahwa metode secara Harfiah berarti cara dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.(Muhammad Rohman, 2013:18)

Metode dalam rangka sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu(*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun secara kelompok aktif mengenal dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan otentik (Abdul Majid, 2014: 80).

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh Pendidikan yakni *Jacob* tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *Interdisipliner* dan *Forgarty* pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran *terpadu*. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramanta oekajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pepaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tamped lebih menekankan pada

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

BNSP (2006:35) menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan. Untuk itu, pendidik dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat, dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar disekolah. Oleh sebab itu, pengalaman belajar disekolah sedapat mungkin memberikan bekal bagi peserta didik dalam mencapai kecakapan hidup yang cakupannya lebih luas dibandingkan hanya sekedar keterampilan (Abdul Majid, 2014: 85-86).

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*Student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa

dihadapkan dengan sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa yang keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip-prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Abdul Majid, 2014: 89-90).

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan arti penting, yakni sebagai berikut :

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Di samping kelebihan, pembelajaran terpadu memiliki keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perancangan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja. Puskur, Balitbang Diknas (tt:9) mengidentifikasi beberapa aspek keterbatasan pembelajaran terpadu, yaitu sebagai berikut.

1) Aspek Guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang

tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini, pembelajaran terpadu akan sulit terwujud.

2) Aspek Peserta didik

Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaborative (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

4) Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian targer penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembngkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik

5) Aspek penilaian

Pembelajara terpadu membutuhkan cara penilaian yang mnyeluruh (komeprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini, guru selain dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda (Abdul Majid, 2014: 92-94).

5. *Role Play*

a. *Pengertian Role Play*

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk :

a) Menggali perasaannya

- b) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
- c) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- d) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni :

- a) Kualitas pemeranan
- b) Analisis dalam diskusi
- c) Pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata

Menurut Shaftel (1967) ada Sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran :

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) Memilih partisipan/peran
- 3) Menyusun tahap-tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Pemeran
- 6) Diskusi dan evaluasi

- 7) Pemeran ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Inti dari permainan peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah nyata dan keinginan untuk resolusi dan pemahaman bahwa keterlibatan ini melahirkan pemaknaan diri (jari diri). Proses bermain peran memberikan contoh hidup dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai wahana bagi siswa untuk :

- 1) Mengeksplorasi perasaan mereka
- 2) Mendapatkan informasi tentang sikap mereka, nilai-nilai, dan persepsi
- 3) Mengembangkan pemecahan masalah mereka keterampilan dan sikap, dan
- 4) Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi

Tujuan ini mencerminkan beberapa asumsi tentang proses pembelajaran dalam bermain peran. *Pertama*, bermain peran implisit mengajurkan situasi pembelajaran berbasis pengalaman di mana “disini dan sekarang” menjadi isi dari instruksi (Syafuruddin Nurdin. 2016: 293-295).

b. Langkah-langkah menerapkan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan metode role playing menurut Mulyadi (2011:136)

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
 - 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
 - 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
 - 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
 - 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
 - 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - 9) Guru memberi kesimpulan secara umum.
 - 10) Evaluasi
 - 11) Penutup
6. Kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*

Banyak kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Role playing*. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya :

- a) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka

- b) Bagi siswa berperan sebagai orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi
- c) Melatih siswa untuk mendesain penemuan
- d) Berpikir dan bertindak kreatif
- e) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya
- f) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- g) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- h) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- i) Dapat membuat Pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djungin, 2011: 175-176)..
- j) Siswa bebas mengambil keputusan secara utuh
- k) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- l) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- m) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Selain memiliki kelebihan, metode pembelajaran *Role playing* pun bukanlah metode pembelajaran yang sempurna dan tentu ada juga memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya :

- a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut
- b) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran
- c) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama (Djungmin, 2011: 175-176)
- d) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011) (Syafuruddin Nurdin. 2016: 299-300)

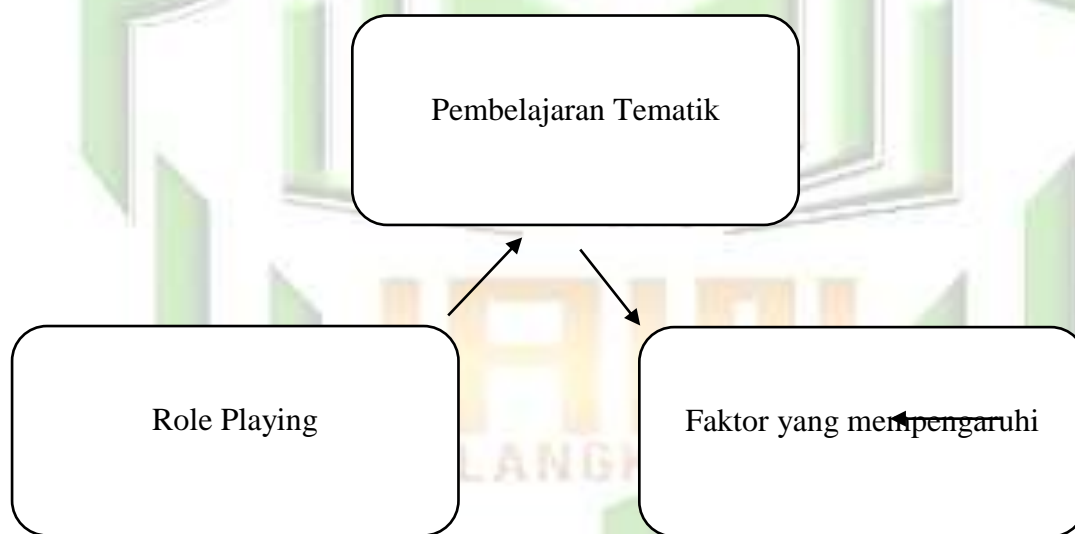
B. Kerangka Berpikir dan pertanyaan penelitian

1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh, siswa kelas IV SDN 4 Panarung, Kegiatan siswa selama proses pembelajaran hanya sebatas mendengarkan dan menulis, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu,

kegiatan pembelajaran belum mengaitkan materi dengan pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Akibatnya, siswa tidak terlatih untuk dapat menemukan, dan memecahkan masalah secara kritis dan kreatif tentang isu-isu sosial yang sedang terjadi dalam masyarakat.

Atas dasar hal tersebut maka peneliti mencoba untuk menggunakan metode Role Playing untuk meningkatkan kemampuan memerankan tokoh drama di kelas IV SDN 4 Panarung. Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram dibawah ini:



2. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan wawancara yang ditanyakan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana perencanaan guru menyiapkan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Role Playing di kelas IV SDN 4 Panarung ?

- a. Bagaimana cara guru menyiapkan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Role Playing di kelas IV SDN 4 Panarung ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Role Playing di kelas IV SDN 4 Panarung?
 - a. Bagaimana proses pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Role Playing di kelas IV SDN 4 Panarung ?
 - b. Apa saja kendala dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan saintifik di kelas IV SDN 4 Panarung ?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, Menurut (M.Burhan Bungin,2007:5) Penelitian kualitatif deskriptif adalah bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman seseorang dalam kehidupan sosialnya bersama orang lain. Makna bukan sesuatu yang lahir di luar pengalaman objek penelitian atau peneliti, akan tetapi menjadi bagian terbesar dari kehidupan penelitian ataupun onjek penelitian.

Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan dengan jelas, lugas, dan rinci keterampilan memerankan tokoh drama siswa kelas IV SDN 4 Panarung Palangka.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Panarung Palangka Raya, yang beralamat di Jalan Panarung Kelurahan Pahandut Kecamatan Pahandut, berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 20 September 2019 bahwa di SDN 4 Panarung ini memiliki tingkat keterampilan memerankan tokoh yang cukup bagus.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 20 September 2019 (pra penelitian) dengan cara penelitian berdasarkan keadaan lapangan. Tempat penelitian terletak di SDN 4 Panarung Palangka Raya.

Subjek penelitian merupakan orang yang berhubungan langsung dalam kegiatan yang diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan jelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Panarung. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Penerapan metode *Role Playing* dalam memerankan tokoh drama pada pembelajaran tematik..

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan peneliti ialah pengamatan langsung (observasi) pedoman wawancara, angket dan dokumentasi. Menurut Ibrahim (2015: 133) instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam konteks menyebut dan mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, penelitian sendirilah yang berperan sebagai alat utama dalam penelitian (*key instrument*). Artinya bahwa, penelitalah orang yang menentukan seperti apa kualitas data lapangan yang didapat. (Ibrahim, 2015: 143). Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Indikator
1	Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran.
2	Langkah-langkah dalam perencanaan penerapan metode <i>Role Playing</i>
3	Metode yang digunakan dalam pembelajaran tematik.

Sedangkan untuk observasi peneliti membagi pengamatan dalam kegiatan awal, inti, dan penutup. Adapun kisi-kisi untuk pedoman observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek/Sub Aspek
Kegiatan Pendahuluan	
1	Apersepsi dan motivasi
2	Penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan
Kegiatan Inti	
3	Penguasaan materi pelajaran
4	Penerapan metode <i>Role Playing</i>
5	Perlibatan siswa dalam pembelajaran
6	Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran
Kegiatan Penutup	
7	Penutup Pembelajaran

D. Sumber Data

Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru, peserta didik, dan guru sejawat SDN IVa Panarung (sekolah) yang menjadi subjek penelitian. Peneliti pada awalnya peneliti ingin meneliti di kelas 4B karena melihat siswa yang sedikit dan kiranya memudahkan si peneliti mengkondisikan kelas ketika pembelajaran tematik menggunakan metode *role playing* nanti, akan tetapi ketika peneliti ingin mengkonfirmasi untuk meneliti dikelas tersebut kepala sekolah SDN IVa Panarung menyarankan peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas IVa karena guru yang bersangkutan tersebut dibulan-bulan ini sibuk, maka dari itu peneliti memutuskan untuk pindah tempat penelitian yang awalnya di kelas IVb menjadi di kelas IVa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian. Melalui teknik observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung masalah yang akan diteliti.

Beberapa hal yang ingin peneliti observasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Proses belajar dan pembelajaran di kelas IV di SDN 4 Panarung Palangkaraya.
2. Metode apa yang guru gunakan ketika proses kegiatan pembelajaran.
3. Kesulitan apa saja yang guru alami saat menggunakan metode tersebut.
4. Apa pengaruh dalam penggunaan metode belajar yang digunakan oleh guru terhadap siswa di kelas IV.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau

dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. (Haris Herdiansyah: 118)

Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah dan personalia, keadaan guru dan peserta didik, catatan-catatan, foto-foto dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

F. Teknik Pengabsahan Data

Keabsahan data digunakan untuk menunjukkan bahwa semua data yang telah diperoleh dan diteliti sesuai dengan apa yang terjadi dengan sesungguhnya. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa data informasi yang dikumpulkan itu benar.

Untuk memperoleh keabsahan data ini, maka peneliti melakukan pengujian data dengan menggunakan cara *triangulasi*.

Menurut Sugiyono (2013:330) teknik pengumpulan data triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Menurut Sugiyono ada tiga macam triangulasi yaitu :

1) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku murid, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dapat dilakukan ke guru, teman murid yang bersangkutan dan orang tuanya. Data dari ketiga sumber tersebut, tidak bias diratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi di deskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah di analisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member chek*) dengan ketiga sumber data tersebut.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi Teknik dan Triangulasi Sumber karena peneliti akan melakukan

observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap subjek yang terdapat di SDN 4 Panarung Palangkaraya.

G. Teknik Analisis Data

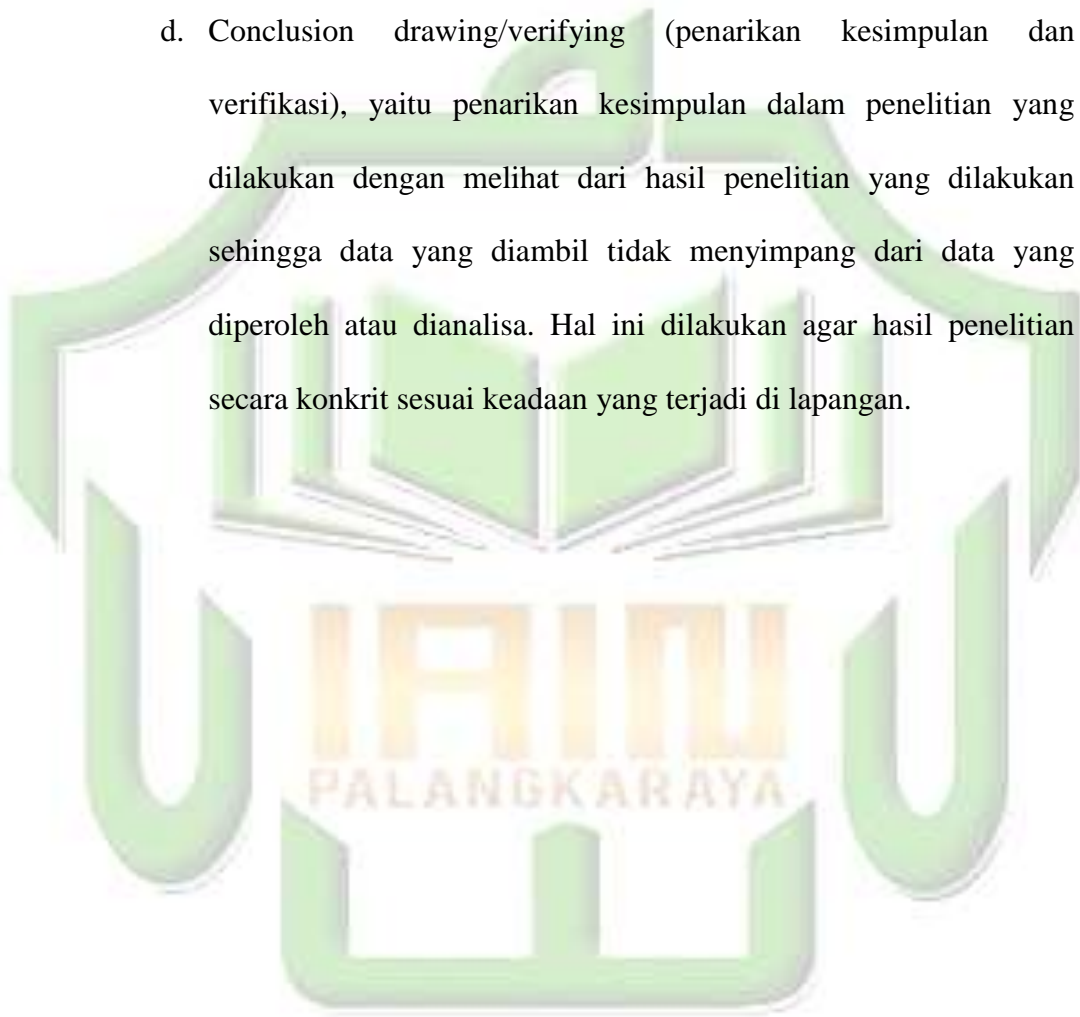
Proses analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data.

Dengan demikian, analisis data itu dilakukan dalam suatu proses. Proses berarti pelaksanaannya mulai dilakukan sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif, yaitu sesudah meninggalkan lapangan. (Afifudin, Dkk 2012:143)

Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2007:337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Data collection (mengumpulkan data), yaitu mengumpulkan atau mencari data sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan penelitian.
- b. Data display (penyajian data), yaitu data yang diperoleh dari kaneah penelitian dipaparkan secara ilmiah oleh peneliti dan tidak menutup kekurangannya

- c. Data reduction (pengurangan data), yaitu data yang diperoleh dari lapangan penelitian dan telah dipaparkan apa adanya, dapat dihilangkan atau tidak dimasukkan kedalam pembahasan hasil penelitian, karena data yang kurang valid akan mengurangi keilmiahan hasil penelitian
- d. Conclusion drawing/verifying (penarikan kesimpulan dan verifikasi), yaitu penarikan kesimpulan dalam penelitian yang dilakukan dengan melihat dari hasil penelitian yang dilakukan sehingga data yang diambil tidak menyimpang dari data yang diperoleh atau dianalisa. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian secara konkrit sesuai keadaan yang terjadi di lapangan.



BAB IV PEMAPARAN DATA

A. Temuan Penelitian

Hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti :

1. Observasi

Hasil observasi yang dilakukan selama 3 hari pada (Selasa, 10-Kamis 12-September-2019) Tema 2, Sub-Tema 2, Pembelajaran 1. Tahap pembelajaran tematik perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam dan berdo'a bersama dengan para siswa, guru mengabsensi siswa, guru menanyakan pembelajaran kemarin tetapi guru tidak mengaitkan pembelajaran yang kemarin dan pembelajaran pada hari ini

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru mengajar dengan menggunakan metode *Role playing* yaitu pendidik nantinya akan menunjuk beberapa siswa dikelas untuk maju dan memerankan masing-masing tokoh yang ada pada table dibuku pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.

Pertama-tama guru menanyakan energi yang sering dipakai dikehidupan sehari-hari kepada siswa, beragam jawaban keluar dari berbagai siswa hingga ada siswa yang menjawab energi listrik, guru menjelaskan kenapa energi listrik menjadi energi yang sering dipakai dikehidupan sehari-hari, guru menyuruh siswa untuk maju masing-

masing siswa menuliskan ke papan tulis benda yang memerlukan energi listrik, ada siswa yang belum lancar menulis dan membaca ketika guru menyuruh menuliskan benda yang memerlukan listrik dan siswa tersebut di bimbing oleh guru untuk menuliskan benda yang ingin ditulis oleh siswa tersebut.

Setelah kegiatan menulis, guru menyiapkan kertas berwarna (kertas origami) untuk membuat kipas kertas, guru membagikan lembaran kertas tersebut ke seluruh siswa yang ada dikelas dan membimbing siswa untuk membuat kipas tangan dari kertas, disini guru tidak menyuruh siswa membandingkan kipas yang dimilikinya dengan kipas yang dimiliki temannya, disini guru menjelaskan bagaimana proses energi gerak bisa menghasilkan energi angin dari gerakan kipas tadi.

Pada kegiatan “ayo menulis” guru menunjuk beberapa siswa untuk maju kedepan dan memerankan tokoh yang akan diperankan didepan kelas, dalam proses memilih memilih siswa yang akan maju kedepan ada beberapa siswa yang masih malu dan takut untuk memerankan tokoh tersebut, hanya saja untuk siswa yang belum lancar membaca dan menulis tidak dipilih untuk memerankan tokoh tersebut dan menyuruh siswa tersebut untuk memperhatikan.

Dalam proses memilih siswa guru membagikan kertas yang berisi text dialog yang akan menuntun siswa untuk berdialog dengan temannya, ketika dalam bermain *Role Playing* siswa dibimbing guru untuk melakonkan peran nya masing-masing dari tanda baca sampai

intonasi nada siswa, dalam kegiatan ini masih ada siswa yang malu-malu dan ketawa-ketawa saat dialog berlangsung dan masih ada suara siswa yang tidak nyaring sehingga membuat siswa yang berada dipojok belakang tidak mendengar apa yang diucapkan, dan ternyata masih ada lagi siswa yang belum lancar untuk membaca maka dari itu ketika membaca text siswa tersebut terbata-bata dan mengeja, disetiap akhir dialog siswa membuat kesimpulan apa akhir dari isi dialog tersebut dan dibimbing oleh guru, siswa diberikan soal oleh guru mengenai sumber energi dan perubahan energi.

Kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini, guru memberikan pertanyaan kepada siswa, pada kegiatan ini hanya beberapa siswa saja yang berani menjawab pertanyaan guru walaupun dengan nada yang rendah seperti sedikit takut atau malu, guru memotivasi siswa untuk menggunakan energi listrik dengan secukupnya, dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama.

Media yang digunakan oleh guru ketika proses belajar mengajar yaitu : buku tematik kelas 4 tema 2 subtema 2, kertas berwarna (kertas origami), lem kertas, beberapa lembar kertas berisi text dialog, spidol & penghapus, dan absen siswa.

Metode yang digunakan guru ketika proses pembelajara yaitu : metode ceramah, metode tanya jawab, metode penugasan, dan metode *Role Playing*.

Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik

Tabel 4.3 Aktivitas Mengamati

Langkah-langkah <i>Role Playing</i>		Terlaksana	Tidak Terlaksana	Keterangan
1	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	✓		Tetapi kertas yang disediakan kurang
2	Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar	✓		
3	Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa)		✓	Guru hanya memanggil siswa untuk maju tapi tidak membentuk kelompok
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	✓		
5	Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan	✓		
6	Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	✓		
7	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan	✓		
8	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓		

9	Guru memberi kesimpulan secara umum	✓		
10	Evaluasi	✓		

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada (Jumat 13-9-2019 pukul 08.40/selesai) wawancara ini dilakukan oleh peneliti ke guru Wali kelas IV B di SDN 4 Panarung Palangara yaitu ibu ID sebagai berikut :

- a. Persiapan Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang guru harus memiliki RPP dan Silabus dan menyusun RPP sesuai kebutuhan siswa agar ketika proses pembelajaran berjalan lancar.

“untuk persiapan ibu punya RPP nya dengan silabus, kalaunya ibu mengajar pembelajaran tematik makai metode *Role Playing* RPP yang ada itu ibu ubah yang point metodenya misalnya metode awalnya ni *experiment* atau apa, ibu ubah jadi *Role Playing* segala yang kita semalam dikelas kan kemaren di kelas kita ada bikin kipas dari kertas, nah kertas tu ibu tambah di point media, nya ada beberapa point yang harus diubah yang kayapa kita ngajar di kelas nanti.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

“untuk persiapan ibu punya RPP nya dengan silabus, kalau ibu mengajar pembelajaran tematik memakai metode *Role Playing* RPP yang ada itu bu ubah yang point metodenya, misalnya metode awalnya ini *experiment* atau apa, itu ibu ubah jadi *Role Playing* seperti kita kemarin dikelas kita ada bikin kipas dari kertas, nah kertas itu ibu tambah di point medianya ada beberapa point yang harus diubah seperti apa nanti kita mengajar di kelas”

- b. Ketika guru sudah menentukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah bagaimana proses pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing*.

“kalau dalam proses pembelajaran tematik memakai metode *Role Playing* kemarin ibu bisa menilai sikap siswa ibu misalkan ibu tunjuk siswanya untuk maju dia langsung iya atau tidak mau, atau malu-malu, dari segi pengetahuan ibu bisa mengukur sampai mana bisanya siswa ibu mencerna apa yang disampaikan kawannya yang lagi maju habis itu dari keterampilan waktu siswa ibu maju ibu bisa liat keterampilan mereka itu kaypa mereka berdialog, berekspresi melalui text tanda baca yang ada di lembar text.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

“misalkan dalam proses pembelajaran tematik memakai metode *Role Playing* kemarin ibu bisa menilai sikap, siswa ibu misalkan ibu tunjuk siswanya untuk maju dia langsung mengiyakan atau tidak mau atau malu-malu, dari segi pengetahuan ibu bisa mengukur sampaimana bisanya siswa ibu mencerna apa yang disampaikan temannya yang sedang maju terus dari keterampilan waktu siswa ibu maju ibu bisa melihat keterampilan mereka itu, bagaimana mereka berdialog, berekspresi melalui text tanda baca yang ada di lembar text”. “(jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

- c. Memasuki sesi permainan *Role Playing* pada pembelajaran tematik, ada beberapa siswa yang ditunjuk oleh guru untuk melakankan peran tersebut.

“yang maju kemarin itu si EN, TI, HY, PR ada siswa semalam yang kada bisa maju si C itu sambil kita bimbing ja biar semua siswa merasakan maju.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

“yang maju kemarin itu su EN, TI, HY, PR ada siswa kemarin yang tidak bisa maju si C itu kita bombing saja biar semua siswa merasakan maju” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

- d. Ketika guru sudah selesai melakukan pembelajara menggunakan metode *Role playing* peneliti ingin mengetahui bagaimana

pendapat guru tersebut mengenai cocok atau tidaknya diterapkan di pembelajaran tematik.

“sudah tepat tapi sebelum kita menggunakan suatu metode atau model pembelajaran kita harus menyesuaikan dengan materi yang ada dibuku dulu kan takutnya tidak cocok gitu, terus metode *Role Play* ini sesekali bisa diterapkan ke anak didik biar anak tidak bosan dalam menerima pelajaran, intinya kompetensi yang harus di capai siswa harus tercapai.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

“sudah tepat tapi sebelum kita menggunakan suatu metode atau model pembelajaran kita harus menyesuaikan dengan materi yang ada dibuku terlebihdahulu, takutnya tidak cocok, terus metode *Role Play* ini sesekali bisa diterapkan ke anak didik supaya anak tidak bosan dalam menerima pelajaran, intinya kompetensi yang harus di capai siswa harus tercapai.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

- e. Metode *Role Playing* merupakan metode yang harus dipersiapkan dengan matang agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik, berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Role playing* yang dilakukan oleh guru dikelas tersebut.

“pertama-tama kita harus membuat text dulu jauh-jauh hari sebelum masuk kemateri yang kita mau makai metode *Role Playing*, baru besoknya kita memilih siswa yang mau maju, misalkan tidak ada siswa yang mau paksa kita yang nunjuk, nah misalkan sudah kita tunjuk siswanya kita beri lembaran text dialog yang kita bikin kemarin untuk persiapan siswa maju, waktu sudah masuk kemateri yang ditentukan sebelum memulai pelajaran kita menata tempat untuk maju, selesai kita tata tempatnya baru kita mulai pelajaran siswa yang ditunjuk tadi maju kedepan gasan bermain peran sesuai karakter yang ada dibuku, misalkan ada siswa yang masih malu-malu tidak papa lanjut saja atau bisa diganti jika tidak memungkinkan untuk memerankan karakter tersebut, untuk siswa yang tidak maju itu kita kondisikan untuk memperhatikan siswa yang maju siswa yang maju juga kita bimbing, setau ibu begitu.” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

- f. Respon siswa pada pembelajaran sangatlah penting, karena jika ada kesan yang baik dari siswa berarti siswa tersebut menikmati pembelajaran tersebut.

“kebanyakan siswa ibu tertarik bisa meningkatkan minat belajar siswa juga, sampai pulang sekolah nama Agus tu dipakai untuk menggelar untuk temannya yang maju” (Jum’at 13-09-2019 pukul 08.40)

- g. Disetiap metode pasti ada kelemahannya tersendiri begitu juga dengan metode *Role Playing* ini. Disini peneliti menanyakan apa saja factor yang mempengaruhi pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* di kelas IV b meliputi Fasilitas, siswa, dan guru ?

“untuk fasilitas menurut ibu kurang terlebih lagi kan ini sekolahnya di bagi kelas rendahnya disini sedangkan media macam-macam segala alat peraga itu ada di perpustakaan di sekolah yang di depan. Kalau siswa ada kendalanya juga dikelas ibu ada siswa yang masih belum lancar membaca ada yang masih belum bisa lancar menulis, ada yang tidak lancar keduanya seperti yang kita liat kemaren, dan kendala bagi ibu, ibu ngajar masih membawa RPP saat ngajar, kadang-kadang ibu tu ngajar bisa ada step yang terlewat bisa juga menambah-nambah yg tidak ada di RPP.”

Selanjutnya adalah wawancara dengan guru sejawat yang dilaksanakan pada (Sabtu 14-September-2019) pukul 08.45 / selesai, wawancara ini dilakukan kepada ST sebagai guru sejawat, berikut hasil wawancara dengan ST :

- a. Pembelajaran tematik di SDN 4 Panarung ?

“menurut ibu sudah bagus dari pada pembelajaran yang dulu lah, soalnya di K13 ini itu siswanya yang lebih aktif, kalau

kemarin kan masih makai ktsp jadi ketika ktsp itu kebanyakan guru yang ngomong jadi kita sebagai guru ini tidak tau sampai mana pengetahuan mereka, keterampilan apa yang mereka bisa, itu tidak kelihatan, soalnya kan guru dominan ceramah dan ngasih soal.”

b. apa saja persiapan ibu ID sebelum mengajar ?

“yang pasti ada RPP dengan Silabus semua guru pasti ada soalnya itu untuk pedoman guru untuk ngajar dikelas.”

c. apakah ibu ID pernah menggunakan metode *Role Playing* saat proses pembelajaran ?

“pernah kemarin waktu di kelas III A waktu sekolah ini belum pindah”

d. metode / cara mengajar apa yang sering ibu ID gunakan saat proses pembelajaran?

“kalau itu ibu kurang tau karna kadang ibu ID waktu ngajar menutup pintu, tapi kemarin ibu ID pernah melakukan experiment yang membakar kertas yang di tengahnya ada lilin di kelas IV B.”

Selanjutnya adalah wawancara kepada siswa di kelas IV B (Rabu-10-September-2019) dengan siswa yang berinisial ENG berikut hasil wawancaranya :

a. peneliti menanyakan ke salah satu siswa kelas IV b yaitu si En apakah dia mengikuti pembelajaran yang dibawakan oleh ibu ID jawaban nya adalah ?

“inggih belajar pak”

“iya belajar pak”

- b. peneliti kembali menanyakan tentang bagaimana proses pembelajaran yang dilalui si EN dengan singkat ?

“tadi tu berdoa”

“ngajar energi listrik, bikin kipas dari kertas, dengan maju kedepan”

“ulun disuruh ibu maju jadi mamanya si Diana.” (Rabu-10-September-2019)

“saya disuruh ibu maju jadi ibunya si Diana. “(Rabu-10-September-2019)

- c. dibagian ini peneliti menanyakan siapa yang menjadi teman maju si EN dan ENg menjawab ?

“si PTR” (Rabu-10-September-2019)

- d. Peneliti juga menanyakan bagaimana perasaan si EN ketika disuruh maju kedepan dan memerankan tokoh ?

“malu, dikit.” (Rabu-10-September-2019)

- e. Pada point ini peneliti menanyakan paham atau tidaknya si EN apa saja yang terjadi di dialog tersebut ?

“paham ja pak sedikit, ibu tadi nya nyuruh diana jemur ikan asin, terus energi matahari berubah jadi energi panas”

(Rabu-10-September-2019)

- f. Pertanyaan terakhir adalah peneliti menanyakan bagaimana jika ibu ID menerapkan metode *Role Playing* lagi pada pembelajaran berikutnya, dan jawaban dari si En adalah ?

“senang uln tapi malu kalo disuruh maju.” (Rabu-10-September-2019)

“senang saya tapi malu jika disuruh maju” (Rabu-10-September-2019)

3. Dokumentasi

Adapun dokumentasi yang penulis dapatkan foto-foto saat pembelajaran, RPP dan silabus (terlampir)

B. Pembahasan Penelitian

Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik kelas IV B SDN 4 Panarung Palangka Raya. Penerapan metode *Role Playing* yang peneliti maksud adalah guru menerapkan atau melaksanakan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV B pada tema 2 (Selalu Berhemat Energi), sub tema 2 (Manfaat energi), Pembelajaran ke 1 (IPA, IPS dan Bahasa Indonesia). Pada penerapan metode *Role Playing* ini, peneliti melihat dari beberapa indikator yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan. Adapun yang menerapkan metode *Role Playing* adalah guru tematik yang sekaligus sebagai wali kelas IV B, dan yang menjadi observer adalah peneliti, dan teman sejawat (E).

Data yang disajikan di sini merupakan hasil penelitian di lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian yang disertai dengan keterangan-keterangan dan telah disesuaikan dengan urutan permasalahan.

1. Hasil observasi

a. Perencanaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SDN 4 Panarung Palangka Raya.

Penerapan metode *Role Playing* tidak terlepas dari tahap perencanaan, seorang guru ketika menggunakan sebuah metode terlebih dahulu membuat perencanaan agar dalam tahap pelaksanaan dapat terwujudnya suatu tujuan pembelajaran yang sesuai. Pelaksanaan pembelajaran juga tidak terlepas dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mempengaruhi proses belajar mengajar agar lebih terarah dan lebih kondusif. Pada perencanaan ini beberapa indikator yang dilihat yaitu bagaimana guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun beberapa Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang sesuai dengan metode *Role Playing* yang akan digunakan dan

bagaimana guru membuat perencanaan sesuai dengan kegiatan perencanaan pada langkah-langkah metode *Role Playing*.

Agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, guru harus menciptakan dan membuat program pembelajaran. Program pembelajaran yang guru buat akan mempengaruhi ke mana proses belajar mengajar itu berlangsung. Program pendidikan ini disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan, keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pembelajaran yang dirancang. Ada unsur pokok untuk mendapatkan dikategorikan sebagai program, yaitu kegiatan yang direncanakan atau dirancang dengan seksama, juga kemampuan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran pada tanggal 10 September 2019, peneliti mengamati bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada pelajaran Tematik kelas IV B tema 2, sub tema 2, pembelajaran 1, dari awal guru masuk ke kelas sampai jam pelajaran berakhir. Saat pembelajaran tematik di SDN 4 Panarung ibu ID selalu membawa RPP hal ini disebabkan terkadang ibu ID tidak melakukan apa yang sudah tertulis di RPP, selain membawa RPP ibu ID juga membawa spidol, buku tematik guru, buku tematik siswa.

b. Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Tematik Kelas IV B Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1

Setelah perencanaan dan tujuan tersusun dengan jelas maka selanjutnya adalah pelaksanaan. Pelaksanaan dilakukan setelah guru memiliki tujuan yang akan ditentukan dan metode yang relevan untuk mencapai tujuan itu sendiri, guru kemudian dapat melaksanakan metode tersebut sesuai dengan perencanaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10-September-2019 ibu ID mengajar mata pelajaran Tematik materi Sumber energi di kelas IV B. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam alokasi waktu 1 kali pertemuan (2X35 menit) pada pukul 08.55 WIB.

Proses pembelajaran ini dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru Kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan para siswa, guru mengabsensi siswa, guru menanyakan pembelajaran kemarin tetapi guru tidak mengaitkan pembelajaran yang kemarin dan pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru mengajar dengan menggunakan metode *Role playing* yaitu pendidik nantinya akan menunjuk beberapa siswa dikelas untuk maju dan memerankan masing-masing tokoh yang ada pada table dibuku pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.

Pertama-tama guru menanyakan energi yang sering dipakai dikehidupan sehari-hari kepada siswa, beragam jawaban keluar dari

berbagai siswa hingga ada siswa yang menjawab energi listrik, guru menjelaskan kenapa energi listrik menjadi energi yang sering dipakai di kehidupan sehari-hari, guru menyuruh siswa untuk maju masing-masing siswa menuliskan ke papan tulis benda yang memerlukan energi listrik, ada siswa yang belum lancar menulis dan membaca ketika guru menyuruh menuliskan benda yang memerlukan listrik dan siswa tersebut di bimbing oleh guru untuk menuliskan benda yang ingin ditulis oleh siswa tersebut.

Selanjutnya guru menyiapkan kertas berwarna (kertas origami) untuk membuat kipas kertas, guru membagikan lembaran kertas tersebut ke seluruh siswa yang ada di kelas dan membimbing siswa untuk membuat kipas tangan dari kertas, disini guru tidak menyuruh siswa membandingkan kipas yang dimilikinya dengan kipas yang dimiliki temannya, disini guru menjelaskan bagaimana proses energi gerak bisa menghasilkan energi angin dari gerakan kipas tadi, pada kegiatan “ayo menulis” guru menunjuk beberapa siswa untuk maju kedepan dan memerankan tokoh yang akan diperankan kedepan kelas.

Dalam proses milih memilih siswa yang akan maju kedepan ada beberapa siswa yang masih malu dan takut untuk memerankan tokoh tersebut, hanya saja untuk siswa yang belum lancar membaca dan menulis tidak dipilih untuk memerankan tokoh tersebut dan menyuruh siswa tersebut untuk memperhatikan, dalam proses

memilih siswa guru membagikan kertas yang berisi text dialog yang akan menuntun siswa untuk berdialog dengan temannya, ketika dalam bermain *Role Playing* siswa dibimbing guru untuk melakukan peran nya masing-masing dari tanda baca sampai intonasi nada siswa, dalam kegiatan ini masih ada siswa yang malu-malu dan ketawa-ketawa saat dialog berlangsung dan masih ada suara siswa yang tidak nyaring sehingga membuat siswa yang berada dipojok belakang tidak mendengar apa yang diucapkan, dan ternyata masih ada lagi siswa yang belum lancar untuk membaca maka dari itu ketika membaca text siswa tersebut terbata-bata dan mengeja.

Pada akhir dialog siswa membuat kesimpulan apa akhir dari isi dialog tersebut dan dibimbing oleh guru, siswa diberikan soal oleh guru mengenai sumber energi dan perubahan energi. Kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini, guru memberikan pertanyaan kepada siswa, pada kegiatan ini hanya beberapa siswa saja yang berani menjawab pertanyaan guru walaupun dengan nada yang rendah seperti sedikit takut atau malu, guru memotivasi siswa untuk menggunakan energi listrik dengan secukupnya, dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama.

2. Hasil wawancara

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 4 Panarung Palangka Raya melalui tahap wawancara guru kelas IV B yang

mengajar pelajaran Tematik, guru sejawat dan siswa kelas IV B maka diperoleh beberapa data dan informasi yang berkaitan dengan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Tematik Tema 2 (Berhemat Energi) Sub-tema 2 (Manfaat Energi) Pelajaran 1 Palangka Raya. Semua data dan informasi yang diperoleh oleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu dengan memaparkan data-data yang diperoleh ke dalam bentuk kata-kata atau penjelasan agar mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara yang ditemukan oleh peneliti pada tanggal (10-September-2019) di SDN4 Panarung Palangkaraya mengenai persiapan guru sebelum mengajar :

“untuk persiapan ibu punya RPP nya dengan silabus, kalaunya ibu mengajar pembelajaran tematik makai metode *Role Playing* RPP yang ada itu ibu ubah yang point metodenya misalnya metode awalnya ni experiment atau apa, ibu ubah jadi *Role Playing* segala yang kita semalam dikelas kan kemaren di kelas kita ada bikin kipas dari kertas, nah kertas tu ibu tambah di point media, nya ada beberapa point yang harus diubah yang kayapa kita ngajar di kelas nanti.”

Sedangkan berdasarkan wawancara dengan guru sejawat yaitu ibu ST mengatakan:

“yang pasti ada RPP dengan Silabus semua guru pasti ada soalnya itu untuk pedoman guru untuk ngajar dikelas.”

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas IV B ENG bagaimana rasanya waktu ibu ida mengajar menggunakan metode *Role Playing* :

“senang, tapi malu kalo disuruh maju.”

Peneliti juga menemukan jawaban yang menyinkronkan jawaban siswa kelas IV B tersebut dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru ID sebagai guru yang mengajar pelajaran Tematik, yaitu :

“kebanyakan siswa ibu tertarik bisa meningkatkan minat belajar siswa jua, sampai pulang sekolah nama Agus tu dipakai gelar hagan kawannya yang maju”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan siswa menyukai pembawaan guru dengan menggunakan metode *Role Playing*. Walaupun masih ada beberapa siswa yang malu-malu ketika disuruh maju kedepan, dan masih kaku dalam melakukan perannya yang sudah ditentukan.

Lalu peneliti juga menanyakan tentang proses pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* :

“kalau dalam proses pembelajaran tematik memakai metode *Role Playing* kemarin ibu bisa menilai sikap siswa ibu misalkan ibu tunjuk siswanya untuk maju dia langsung iya atau tidak mau, atau malu-malu, dari segi pengetahuan ibu bisa mengukur sampai mana bisanya siswa ibu mencerna apa yang disampaikan kawannya yang lagi maju habis itu dari keterampilan waktu siswa ibu maju ibu bisa liat keterampilan mereka itu kaypa mereka berdialog, berekspresi melalui text tanda baca yang ada di lembar text.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas memang benar ibu ID dapat mengetahui kompetensi apa saja yang dimiliki siswa tersebut, mulai dari tingkat kepercayaan diri ketika disuruh maju kedepan dan melakukan

perannya, dan disetiap sisa maju kedepan ibu ID mencatat dibuku harian / buku catatan siswa dan guru.

Juga peneliti menanyakan tentang penggunaan metode *Role Playing* sudah tepat atau tidak :

“sudah tepat tapi sebelum kita menggunakan suatu metode atau model pembelajaran kita harus menyesuaikan dengan materi yang ada dibuku dulu kan takutnya tidak cocok gitu, terus metode *Role Playing* ini sesekali bisa diterapkan ke anak didik biar anak tidak bosan dalam menerima pelajaran.”

Jawaban ibu ID juga diperkuat dengan jawaban yang ditanyakan peneliti ke ibu ID mengenai langkah-langkah *Role Playing* :

“pertama-tama kita harus membuat text dulu jauh-jauh hari sebelum masuk kemateri yang kita mau makai metode *Role Playing*, baru besoknya kita memilih siswa yang mau maju, misalkan tidak ada siswa yang mau paksa kita yang nunjuk, nah misalkan sudah kita tunjuk siswanya kita beri lembaran text dialog yang kita bikin kemarin untuk persiapan siswa maju, waktu sudah masuk kemateri yang ditentukan sebelum memulai pelajaran kita menata tempat untuk maju, selesai kita tata tempatnya baru kita mulai pelajaran siswa yang ditunjuk tadi maju kedepan gasan bermain peran sesuai karakter yang ada dibuku, misalkan ada siswa yang masih malu-malu tidak papa lanjut saja atau bisa diganti jika tidak memungkinkan untuk memerankan karakter tersebut, untuk siswa yang tidak maju itu kita kondisikan untuk mempertahankan siswa yang maju siswa yang maju juga kita bimbing, setau ibu begitu.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ibu ID memang menggunakan metode *Role Playing* dengan mengikuti langkah-langkahnya akan tetapi ibu ID tidak melakukan persiapan lebih awal yaitu pemanasan atau gladi bersih, sehingga ada beberapa siswa yang masih kaku dan malu-malu ketika ditunjuk, karena tidak ada persiapan

terdahulu untuk siapa saja siswa yang maju dihari itu, pemilihan siswa yang maju juga dilakukan di hari yang sama.

Berikutnya peneliti menanyakan kendala ibu ketika mengajar menggunakan metode Role Playing di mata pelajaran Tematik, meliputi sarana dan prasarana, siswa, dan guru :

“untuk fasilitas menurut ibu kurang terlebih lagi kan ini sekolahnya di bagi kelas rendahnya disini sedangkan media macam-macam segala alat peraga itu ada di perpustakaan di sekolah yang di depan. Kalau siswa ada kendalanya juga dikelas ibu ada siswa yang masih belum lancar membaca ada yang masih belum bisa lancar menulis, ada yang tidak lancar keduanya seperti yang kam liat kemaren, dan kendala bagi ibu, ibu ngajar masih membawa RPP saat ngajar, kadang-kadang ibu tu ngajar bisa ada step yang terlewat bisa juga menambah-nambah yg tidak ada di RPP.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas menurut peneliti juga demikian pertama-tama peneliti melihat kurangnya fasilitas pembelajaran seperti Proyektor, alat peraga, dan berbagai alat penunjang pelajaran, dan setau peneliti semua alat peraga yang bersangkutan dengan pembelajaran disimpan di perpustakaan yaitu disekolah SDN 4 Panarung Palangkaraya yang berada didepan, dan terkadang pintu perpustakaan tidak terbuka dan menyebabkan alat peraga berdebu, untuk alat penunjang metode *Role Play* peneliti merasa membutuhkan alat yang bernama soundsistem atau mic agar suara siswa terdengar jelas hal ini diperkuat dengan adanya siswa yang masih malu-malu, yang kedua adalah masalah siswa, disini peneliti menemukan siswa yang masih belum lancar membaca, tidak bisa menulis, dan bahkan tidak bisa keduanya walaupun mereka bisa ketika

dibimbing oleh guru tentu saja hal ini dapat menyebabkan pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* bisa saja terhambat karena adanya siswa dengan kondisi seperti itu, tetapi dalam proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode *Role Playing* siswa tersebut tetap disuruh maju dan dibimbing oleh ibu ID, kemudian untuk masalah guru yang menerapkan metode ini adalah, guru masih membawa RPP ketika mengajar hal ini disebabkan oleh ibu ID terkadang lupa dengan langkah-langkah yang telah ditulis di RPP dan di tambah lagi ibu ID mengajar dengan keadaan kurang fit sehingga kemarin waktu proses pembelajaran tidak maksimal.



BAB V

PEMBAHASAN

Setelah penulisan temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dihasilkan oleh peneliti dari observasi, wawancara dan dokumentasi, maka selanjutnya peneliti akan menganalisis data yang telah terkumpul. Dari paparan data dan hasil sub bab hasil temuan penelitian yang dijabarkan pada sub bab sebelumnya, maka perlu adanya analisis hasil penelitian. Hal ini dilakukan agar data yang dihasilkan tersebut dapat dilakukan interpretasi sehingga dapat mengambil kesimpulan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersama dengan pengumpulan data (Sugiyono 2005: 89-90).

Penelitian disini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data yang didapatkan baik melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Selanjutnya dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada diantaranya sebagai berikut:

A. Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik kelas IV B di SDN 4 Panarung Palangka Raya

Berdasarkan Hasil observasi (Selasa, 10-September-2019 Pukul 09.00 WIB s/d selesai) Tema 2, Sub-Tema 2, Pembelajaran 1. Tahap

pembelajaran tematik perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam dan berdo'a bersama dengan para siswa, guru mengabsensi siswa, guru menanyakan pembelajaran kemarin tetapi guru tidak mengaitkan pembelajaran yang kemarin dan pembelajaran pada hari ini

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru mengajar dengan menggunakan metode *Role playing* yaitu pendidik nantinya akan menunjuk beberapa siswa dikelas untuk maju dan memerankan masing-masing tokoh yang ada pada table dibuku pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1. Pertama-tama guru menanyakan energi yang sering dipakai dikehidupan sehari-hari kepada siswa, beragam jawaban keluar dari berbagai siswa hingga ada siswa yang menjawab energi listrik, guru menjelaskan kenapa energi listrik menjadi energi yang sering dipakai dikehidupan sehari-hari, guru menyuruh siswa untuk maju masing-masing siswa menuliskan ke papan tulis benda yang memerlukan energi listrik, ada siswa yang belum lancar menulis dan membaca ketika guru menyuruh menuliskan benda yang memerlukan listrik dan siswa tersebut di bombing oleh guru untuk menuliskan benda yang ingin ditulis oleh siswa tersebut, setelah kegiatan menulis, guru menyiapkan kertas berwarna (kertas origami) untuk membuat kipas kertas, guru membagikan lembaran kertas tersebut ke seluruh siswa yang ada dikelas dan membimbing siswa untuk membuat kipas tangan dari

kertas, disini guru tidak menyuruh siswa membandingkan kipas yang dimilikinya dengan kipas yang dimiliki temannya, disini guru menjelaskan bagaimana proses energi gerak bisa menghasilkan energi angin dari gerakan kipas tadi, pada kegiatan “ayo menulis” guru menunjuk beberapa siswa untuk maju kedepan dan memerankan tokoh yang akan diperankan didepan kelas, dalam proses milih memilih siswa yang akan maju kedepan ada beberapa siswa yang masih malu dan takut untuk memerankan tokoh tersebut, hanya saja untuk siswa yang belum lancar membaca dan menulis tidak dipilih untuk memerankan tokoh tersebut dan menyuruh siswa tersebut untuk memperhatikan, dalam proses memilih siswa guru membagikan kertas yang berisi text dialog yang akan menuntun siswa untuk berdialog dengan temannya, ketika dalam bermain *Role Playing* siswa dibimbing guru untuk melakonkan peran nya masing-masing dari tanda baca sampai intonasi nada siswa, dalam kegiatan ini masih ada siswa yang malu-malu dan ketawa-ketawa saat dialog berlangsung dan masih ada suara siswa yang tidak nyaring sehingga membuat siswa yang berada dipojok belakang tidak mendengar apa yang diucapkan, dan ternyata masih ada lagi siswa yang belum lancar untuk membaca maka dari itu ketika membaca text siswa tersebut terbata-bata dan mengeja, disetiap akhir dialog siswa membuat kesimpulan apa akhir dari isi dialog tersebut dan dibimbing oleh guru, siswa diberikan soal oleh guru mengenai sumber energi dan perubahan energi.

Kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini, guru memberikan pertanyaan kepada siswa, pada kegiatan ini hanya beberapa siswa saja yang berani menjawab pertanyaan guru walaupun dengan nada yang rendah seperti sedikit takut atau malu, guru memotivasi siswa untuk menggunakan energi listrik dengan secukupnya, dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama.

Media yang digunakan oleh guru ketika proses belajar mengajar yaitu : buku tematik kelas 4 tema 2 subtema 2, kertas berwarna (kertas origami), lem kertas, beberapa lembar kertas berisi text dialog, spidol & penghapus, dan absen siswa.

Metode yang digunakan guru ketika proses pembelajaran yaitu : metode ceramah, metode tanya jawab, metode penugasan, dan metode *Role Playing*.

Berdasarkan paparan hasil penelitian tentang bagaimana penerapan metode *Role Playing* diatas dan teori yang terkait dengan langkah-langkah metode *Role Playing* menurut Mulyadi (2011:136), yaitu :

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberi kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

B. Faktor yang mempengaruhi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 PANARUNG Palangka Raya

Berdasarkan hasil peneliti yang dilakukan pada observasi di kelas ketika proses pembelajaran tematik (Selasa, 10-September-2019 Pukul 09.00 WIB s/d selesai) dan hasil wawancara bersama ibu guru yang mengajar tematik atas nama ibu ID pada (Rabu 11-9-2019 pukul 08.40/selesai) peneliti menyimpulkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* meliputi guru, siswa, dan sarana / prasarana :

1) Guru

Dari aspek guru sendiri peneliti menemukan pengaruh yang membuat pelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* bisa

saja tidak sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan, hasil ini ditemukan peneliti dengan cara wawancara dan observasi yaitu :

“ibu ngajar masih membawa RPP saat ngajar, kadang-kadang ibu tu ngajar bisa ada step yang terlewat bisa juga menambah-nambah yg tidak ada di RPP”

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan, ketika ibu ID mengajar kadang ibu ID melewatkan apa yang telah di tulis di RPP dan bisa menambah-nambah yang tidak ada di RPP ataupun yang tidak perlu dalam proses pembelajaran, peneliti juga mengetahui jika ibu ID ketika di kegiatan awal pembelajaran ibu ID hanya menanyakan pembelajaran yang kemarin tetapi tidak mengaitkan pembelajaran kemarin dengan pembelajaran yang akan diajarkan, dan terkadang ibu ID juga beberapa kali kembali melihat ke RPP yang di bawa beliau ke kelas, hal itu dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan ibu ID seperti melewati langkah-langkah yang telah di tulis di RPP dan melakukan hal yang tidak tertulis di RPP.

2) Siswa

Peneliti juga menemukan faktor yang bisa membuat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini bisa berjalan tidak maksimal, yang pertama yaitu, ada beberapa siswa yang masih malu-malu walaupun ada siswa yang cukup percaya diri dan masih kaku untuk memerankan tokoh atau karakter yang telah di tetapkan oleh pendidik, untuk hal ini ibu ID melakukan peran pengganti jika ada siswa yang masih malu-malu dan memberikan masukan kepada siswa terhadap peran yang dilakukan

siswa mengenai tanda baca dan bagaimana sifat karakter tersebut, hal ini bisa peneliti bilang wajar karena pendidik tidak menyiapkan jauh-jauh hari sebelum masuk ke pembelajaran. Dan masalah yang kedua adalah ada beberapa siswa yang masih tidak begitu lancar membaca dan menulis tentu saja hal ini sangat di sayangkan untuk siswa kelas IV karena metode *Role Playing* menuntut siswa untuk bisa berdialog dan memerankan tokoh yang memiliki sifat tersendiri, dalam hal ini ibu ID tetap melanjutkan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing* akan tetapi beberapa siswa yang belum lancar membaca dan menulis tadi di bimbing untuk membaca dialog atau skenario yang telah di buat oleh ibu ID secara bergantian siswa tersebut tetap melakukan adegan *Role Playing* dengan instruksi yang diberikan oleh ibu ID, beberapa siswa melakukan peran ini secara bergantian hingga seluruh siswa merasakan bagaimana rasanya memerankan tokoh yang ada di cerita tersebut.

3) Sarana / prasarana

Dan yang terakhir adalah sarana dan prasarana, hal ini dikatakan ibu ID dalam hasil wawancara yang berbunyi :

“untuk fasilitas menurut ibu kurang terlebih kan ini sekolahnya di bagi kelas rendahnya disini sedangkan media macam-macam segala alat peraga itu ada di perpustakaan di sekolah yang di depan.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas ibu ID mengatakan bahwa fasilitas yang disediakan kurang, hal ini disebabkan oleh terbaginya kelas kecil dan kelas tinggi, sehingga berbagai alat yang memungkinkan untuk

menunjang kegiatan *Role Playing* seperti microphone guna memperjelas suara siswa yang disimpan di ruangan UKS dan Perpustakaan tidak bisa diambil karna terkadang juga ruangan itu terkunci dan harus meminta guru yang memegang kunci tersebut untuk membukakannya.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Langkah-langkah penerapan *Role Playing* yang dilakukan oleh ibu ID sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli, hanya saja ketika proses pembelajaran berlangsung ibu ID selalu membawa RPP hal ini disebabkan terkadang beliau lupa langkah pembelajaran yang telah di susun di RPP dan melakukan hal yang tidak tertulis di RPP
2. Faktor yang mempengaruhi penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik yaitu, (1) Siswa, dikelas IV B masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca dan menulis sehingga membuat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* tidak berjalan maksimal. (2) Guru, walau guru sudah membawa RPP kedalam kelas untuk penunjang proses belajar, tetapi masih ada tahap-tahap pembelajaran yang tertinggal seperti, absen, pengaitan pembelajaran yang kemarin ke pembelajaran yang akan dilaksanakan. (3) Prasarana, prasarana yang disediakan disekolah kurang menunjang untuk metode *Role Playing* seperti pengeras suara diperlukan untuk memperjelas suara siswa yang pelan.

B. Saran

1. Kepada kepala sekolah dan guru-guru agar sering mengikuti pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan pembelajaran tematik atau kurikulum 2013 sehingga ketika proses pembelajaran bisa berjalan lancar dan tidak perlu membawa RPP lagi ke dalam kelas.

2. Kepada yang bersangkutan, guru kelas IV B, terutama wali kelas IV B lebih memperhatikan siswa yang kurang lancar membaca dan menulis, dan memberikan jam belajar tambahan guna mengasah keahlian membaca dan menulis siswa.
3. Kepada seluruh guru di SDN 4 Panarung Palangka Raya agar menggunakan media yang telah tersedia di perpustakaan / UKS guna menunjang keberhasilan kompetensi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali Lukman. 1995 (Online) (<http://eprints.uny.ac.id/9331/3/bab%202-08208241006.pdf>, diakses 12 Agustus 2019)
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Badudu J.S. & Zain Mohammad Sutan. 1996, (Online) (<http://eprints.uny.ac.id/9331/3/bab%202-08208241006.pdf>, diakses 12 Agustus 2019)
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan zain.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Falah Ahmad. 2009. *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA, STAIN KUDUS*, Kudus
- Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran, Insan Madani*, Yogyakarta
- Hasanah, Uswatun. 2010. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang.
- Ibrahim. 2015. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Joni, Raka. 2008. *Pembelajaran Inovatif dan Kreatif*. Jakarta Depdikbud
- Kartini, Tien. 2010. Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas v SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten. Bandung.
- Majid Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurdin Syafrudin, Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Prastowo Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Perss
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV
- Purbiyanti, Dwi, Elis. 2017. Keefektivan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS